چرک نویس
بازی شبیه سازی
جلد اول

۹)

تعریف مدل مالیش ~~بازی تشبیه سازی~~ تشبیه ساز بازی

فکر می‌کنم اسم مناسبی برای جدول عناصر بازی کا سازی پیدا کردم. فکر می‌کنم کاربرد این جدول فراتر از صرفا ساخت بازی باشه و به ما کمک می‌کنه که بسیاری از ویژگی های رفتاری انسان رو تعریف کنیم. ما این مالیش رو به بازی ~~[illegible]~~ ها تشبیه می‌کنیم چون که بازی ما دست ساخته‌ی آدم‌ها هستن و ~~هرچند~~ هر چند حیوانات هم به بازی مشغول می‌شن اما

هیچ حیوانات به هم به بازی نشون میدن اما

2)

انسان ها به واسطه ی پیچیدگی ها و توانایی هاشون

تونستن بازی های پیچیده تری بسازن. از طریق

مطالعه ی آناتومی بازی هایی که انسان ساخته میشه

مدلی رو طراحی کرد که تعریف کننده ی انگیزه و اهداف

ناخودآگاه انسان از ساخت بازی باشد و این میشه

یک ابزار برای شناخت و آنالیز کنش

ها و رفتارهای آدم هاست. ما به کمک برخی

علوم مادر طبیعت رو تجربه کنیم و سابقه ی

مطالعه ی علوم طبیعی در سیاره ی زمین

3)

بسیار طولانیه اما مطالعه‌ی روان انسان

هر چیزی که شباهت های زیادی به طبیعت داره اما به

خاطر جنس روان و ناپایدار بودن و پیچیده بودن

حالتش به ابزارهای متفاوت تری هم نیاز

داره. برای همین که تا الان دستگاه های و ابزارهای

فکری متفاوتی در زمینه های مختلف علوم انسانی

طراحی شده و همچنان هم طراحی خواهند شد.

یکی از کاربرد های جدول عناصر بازی سازی هم

درک مفهوم روانی سمبل ها و هر چیزی که قابلیت

11)

## طراحی ابزار ذهنی

معرفی ماشین مجازی شبیه سازی

این ماشین یا ابزار ذهنی در واقع با الهام از فلسفه ی مثل طراحی شده و این قابلیت رو داره که یک جنبه ی انتزاعی و ذهنی به مفاهیمی ببخشه که توی سطح فیزیکی با هاشون ارتباط داریم. برخی از اکثرا یا مفاهیم مثل رنگ ها برای ما مفاهیم ذهنی و احساسی دارن اما مفاهیم ذهنی برای همه ی این پدیده ها تعریف نشده. مثل این می مونه که یه خوابی ببینی و این خواب رو نقاشی کنی اما

تعریف کرده . این ماشین دستی برای شبیه سازی

مقصد داره همچین کاری انجام بده و فرآیندی درک یک
متن به عنوان یک عمل رو راحت‌تر کنه. این ماشین
ادراکات پیچیده و زیادی داره و می‌تونه با توجه به سطح
تعاملی ما آدم‌ها کامل هم باشه، چون به هر
حال ساخته‌ی ذهن ماست .

۹) نحوه ی مطالعه ی کدگذاری های آناتومی بدن انسان ( جدول عناصر)

مدت زیادی بود که دنبال نقشه ی جامعی از وضعیت انرژیکی بدن بودم اما برای من تهیه ی همچین نقشه ای سخت بود و در عین حال زمان زیادی هم می برد. تا کتابی رو هم معرفی کرد که کار رمزوا ای مرا داد و فقط کافیه ازش برای مطالعات خودم استفاده کنم. پس هم برای تعبیر خواب هم طراحی جدول عناصر و هم درک آناتومی انسان.

اتفاقات و حرفای هیجان انگیز داره ولی با

همون بی میلی یا استرس مدرسه بیدار میشم و حین

خواب همه ی هیچ ها لج می کنم و با خودم مسائل نمی رم.

همراه اینکه امروز از خواب نازم بزنم و این صحبتا

بیدار که شدم کتاب medical رو مرور کردم.

اون کتاب پزشکی مد نظرم نبود. ممکنه از روی لب

تاب حذفش کنم. اون کتاب مد نظرم همه ی

استخونای بدنو داشت. و به درد درک آناتومی

بدن می خورد. از این کتاب medical

به مقدار سه تا به درد خور گرفتم و گذاردی

تبلت حذفش کردم. بقیه ی کتابا رو هم کم کم
مرور می کنم ببینم چیا می تونم ازشون یاد بگیرم.
امروز یه مقدار طرح زدم و نوشتم و خسته شدم.
تمرینای راند و خوبه و به نظرم ادامه دادنش مفیده.
اگه بتونم روی این بوکی بورد اسکچ های قوی تری
بزنم خیلی بهتر هم میشه. این کاراکترم رو باید
از پشت سر و روبرو هم طراحی کنم. این کار
یکمی برام سخته و باید از کتاب و اسکچ
دیگه هم استفاده کنم اما تا نیم رخش رو
تونستم با تبلت دربیارم. فعلا که حوصله

ندارم پشت کتاب بنشینم.

روی سوآل ۶ درباره ی احساسات مذکور را عملا
درباره ی حس قربانی شدن ۶۲ مطلب نوشتم اما هنوز
خیلی قلم زنی نیاز داره. مبحث ساده ای
نیست. اتفاقاً خیلی معنی دار و پیچیده است.
و حین فکرکردن بهش انرژی زیادی ازم میره.

آپدیت نقشه‌ی جدول عناصر ۹ دی ۹۹

فکر می‌کنم که برای ترسیم نقشه یا فهرست جدول از مدل
۷ چاکرای بدن استفاده کرد. بدن انسانی. در تمام فهرست
هایی که تا اینجا طرح یعنی یادداشت‌ها هایی که تا
الان تهیه کردم وارد کنیم.

باید مفهوم رنگ عناصر رو
با تعبیر خواب روانشناسی
بنویسیم. این تعبیر در واقع
سمبل‌شناسی سایکولوژی هست و
نشون میده رنگ‌ها کدوم
جنبه‌ی ادراک و روان ما رو
شامل میشن.

همچنین این بدن‌ها مصاحبه‌ی شکوفه‌ای ساختمان

ماست. آرکتایپ‌ها لازمه به طور مفصل

۲ مطالعه شون نیز داریم. اون‌ها اطلاعات مهمی

درباره‌ی انواع تیپ‌های شخصیتی و آنیمه‌ها دارن

خیلی چیزها هست که در مورد آرکتایپ‌ها نمی‌دونیم.

چیزی که برای تدوین جدول نیاز داریم، تفسیر

سمبلیک ارکان روان تا جای ممکن هست و

این چیزی خارج از مطالعه تحول درباره‌ی

تعبیر خواب روانشناسی نیست. من در نوشتن

اول صفحه تمام وقت دارم و سه کمک همون

کتاب هم می‌تونن جدول عناصر رو تکمیل کنن. بحث
این که عناصر اصلی‌تر و مهم‌تر چرا به تفسیر طولانی
تری نیاز دارن.

---

اعداد — غده‌های وابسته به چاکرا

رنگ ها — چرا باید غده ها رو عمل‌شناسی

آرکتایپ ها — تفسیر یا اصطلاحات تعبیر خواب غده‌ها رو

جسم انسان — بنویسیم؟ چون اون‌ها کمک می‌کنن

به بیشتر تشریح شدن مراکز انرژی.

اون‌ها می‌تونن سازوکار خیلی از مفاهیم
قدرت‌ها و احساسات رو توضیح بدن.

نوشتن تعبیر خواب‌شون یا اصطلاحات

سمبل شناسیشون کار ساده ای نیست. اما برای این ها

هم کافیه با همون روش تفسیر خواب روانشناسی

پیش برید.

---

چیزهایی هستن در بیرون ما یا درون ما دارای

ارزش کلی. سمبل هایی مثل لباس، جواهرات،

کلوچه، آرایش توی این محدوده قرار می گیرن.

سنگ های ارزشمند و غیرارزشمند هم همینجا هستن.

---

جدول عناصر بازی می خواد چیکار کنه؟ این جدول

ترسیم کننده ی نقشه ی روان انسان به صورت

سمبلیک. از توصیف تئوریک صرف

استفاده نمی کنه. همه ی ارکان توی سمبلها که به

استفاده می کنند همه ی ارکان توی کیبلاط به

لحاظ روانی تشریح میشه. این کار کمک میکنه که این جدول شبیه به جدول تناوبی عنصرها تبدیل به یک ابزار بشه. یه ابزار برای جدول بندی نحوه‌ی تأثیرگذاشتن پرداختن آرکتایپ‌ها به کمک صداها. مخصوصاً بازی‌ها چون بازی‌ها می‌تونن به طور همزمان انواع صدا رو داشته باشن. این جدول همچنین به نحوه‌ی یه توصیف فلسفه‌ی بازی‌ها اشاره داره و توضیح میده که بازی چه نقشی توی روند تکاملی ما آرکتایپ‌ها داره.

۹)

کتاب هندسه‌ی مقدس

فلسفه و تمرین

تألیف رابرت لولر

ترجمه هاله مهری

کتاب مذکور از جمله کتب قدیمی و مغتنم در زمینه‌ی هندسه و فلسفه می‌باشد و مطالعه‌ی آن یقیناً سودمند است. متأسفانه به نظر می‌رسد که این کتاب در سال‌های اخیر تجدید چاپ نشده است.

2)

2)

خلاصه‌ای از جملات کتاب:

تمرین هندسه‌ی مقدس، یکی از تکنیک های اساسی و
اصلی کامل کردن خویش است.

ماندالای مستدیر یا شکل هندسی مقدس، اعم از این که
حاصل فرهنگ شرقی باشد یا غرب، تصویر و منظری
آشنا در سراسر تاریخ هنر است.

تمرین هندسه‌ی مقدس، یکی از تکنیک های اساسی و اصلی
کامل کردن خویش است.

ماندالهای مستدیر یا شکل هندسی مقدس، اعم از این

که حاصل فرهنگ شرق باشد یا غرب ، تصویر و

منظری آشنا در سراسر تاریخ هنر است. آنچه که می

هیچ تغییر قابل توجهی همواره در مورد این شکل هندسی

صدق می کند ، پایداری همیشگی تصویر کلی است که در حقیقت

به عنوان واحد متشکل و کل ادراک می شود.

هندسه ی کهن با یک آغاز می شود ، در حالی که ریاضیات

و هندسه ی جدید با صفر شروع می شود.

صفر در کول های تفکر غربی چهارچوب خاصی را برای تکامل

الحاد یا نفی روحانیت به وجود آورد.

۵)

عدد یک تنها از طریق عدد دو قابل تعیین است. تعدد است که واحد را معلوم می‌کند.

۱)

هندسه ی مقدس

دیسک های که با نام Lolladoff plate معروف هستند

که در نپال پیدا شده و متعلق برای 7000 سال

پیش از میلاد مسیح است!! در این دیسک ها اشکالی

از کهکشان مارپیچ و موجوداتی که در آن وجود

دارند رسم شده است. به عقیده ی بعضی از باستان

شناسان اشکال رسم شده در این دیسک ها حکایت

از هندسه ی مقدس خلقت دارند.

2)

2)

۴۹۹ با پایان یک چرخه‌ی خاص از رویدادها

۵۵۵ : ارزشی ندارد. خلاء عظیم ها مانند فضای

بین کهکشان . نشان دهنده‌ی یک میدان انرژی است

که در حال تغییر به نقشه‌ی جدیدی است.

واقعیت برنامه‌ای برای خود آگاهی و هوشیاری

است که کدهای دیجیتالی آن را به وجود می‌آورند.

دی.ان.ای انسان‌ها حافظه‌ی زندگی ما را به

گونه‌ای کدگذاری شده است که کدهای دیجیتالی

ج)

در زمان ها و مکان هایی خاص برانگیخته شوند.

آن کد ها سبب بیداری ذهن به سمت تغییر و تکامل

خود آگاهی می شوند.

۱۱:۱۱ یکی از آن کد هاست که به معنای فعال شدن

دی.ان.ای انسان است. صفرهای ماشین

الکترونیک مبانی است که با کد های دوتایی (صفر و یک

که کلید های تجربه و واقعیت را موجب می شوند)

کار می کند. ۱۱ بخشی از آن کد است که در این

۸)

بازه‌ی زمانی بابیداری ماهیت واقعیت سماکی هستیم، چرا اینجا هستیم و به این سرکت به کجا می‌رویم ـ ارتباط پیدا می‌کند.

وری بازی با کارت های بازی شبیه سازی

کارت هایی که براساس سمبل های جدول تناوبی

عناصر بازی ساخته شدن.

به فرض ۱ من و ۳ تا از دوستام تصمیم داریم این بازی

رو انجام بدیم. ۶۴ تا کارت عناصر هوایی رو برمیداریم

و به هرکدام به صورت راندوم ۱۶ تا کارت داده میشه.

صفحه‌ای مثل مارپله داریم. اما ماری وجود نداره. فقط

۱۰۰ تا دایره‌ی رنگی به صورت حلزونی روی

تخته ترسیم شده و از صفر تا ۱۰۰ شماره گذاری

شدن. تاس می‌ریزیم به نوبت و مثلاً اگر مهره‌مون

توی خونه‌ی سی فرود اومد [illegible]

توی خونه‌ی سبز فرود اومدم توی کارت‌های توی دستم نگاه می‌کنم. اگه کارت سبز داشتم پس اون کارت‌ها رو جدا می‌کنم و کنار تخته توی بانکم میذارم. این حرکت‌ها و تاس ریختن‌ها ادامه پیدا می‌کنه تا زمانی که اولین مهره به نقطه‌ی پایان برسه. طبیعتاً شانس با فردیه که تونسته باشه طی بازی تا کارت‌های بیشتری رو وارد بانک کنه.

خب حالا در عوض هر کارت بانک یه کارت به تصادف از دسته کارت‌های احساسات که با شکلک‌هاشون مشخص میشن به فرد داده میشه. این کارت‌های

احساسات پیش فرد می‌مونه. تعداد کارت های احساسات با تعداد کارت های خرابی برابره. تعداد کارت های خرابی در اصل ممکنه بالای ۵۰۰ تا باشه اما طی هر دور بازی ها ۲۴ تا ازشون جدا میشن. با به هر صورت ها به هر بازیکن فقط ۱۰ کارت تعلق میگیره. اولین فردی که تعداد کارت های احساسیش به ۱۰ تا برسه خوش شانس شده و این دور هم تموم میشه. حالا فردی می‌تونه با توجه به رنگ کارتای احساسیش، یک کارت از سری حکمت ها برداره. حکمت ها با سمبل جغد ها نشون داده میشن.

میوه ها فراوون هستن و ممکنه از هر میوه چند کارت
وجود داشته باشه. پشت هر کارت میوه ها حکمت
مربوط بهش هم توضیح داده شده. کارت های
ترانه هر کدوم ۱۰ امتیاز دارن، کارت های
احساسات هر کدوم ۱۰۰ امتیاز دارن و کارت های
مربوط به حکمت هر کدوم ۱۰۰۰ امتیاز دارن.

کارت های ترانه و احساسات از افراد
گرفته میشن. اما کارت های حکمت برای فرد می مونن.
پس در نتیجه اگر کارت های حکمت با یک
کمی توی یک رنگ خاص تموم بشن یا فردی که

می خواد کارت های احساساتش رو تبدیل به حکمت
کنه باید که با بازیکن های جاری کنه.
این جا دیگه رنگ کارت های احساس
مطرح نیست. فرد هر حکمتی رو از فردی بخواد لازمه
ها کارت احساسات بخش بده. پس در نتیجه من فکر
می کنم که طبق قانون بازی ا نباید کارت های
احساساتی که فرد با حکمت ها عوض نکرده یا نتونسته
عوض کنه رو ارزش نگیریم. تعداد کارت های حکمت
از کمترین ها و احساس به طور کلی کمتره هم. مهمه

از کمبودها و احساس به طور کلی کنترل شده. ممکنه

در نهایت بانک عمومی کارت های حکمت کاملا خالی شده
و این کارت ها به دست بازیکن ها میوفته اما با این
روند میشه این بازی رو به تعداد دورهایی که بازیکن ها بخوان
ادامه داد.

۱)

نیروی رنگ ها

نیروی رنگ ها و نورها از تأثیر بسزایی برخوردار بوده و

وجه مشاهت زندگی روزمره ی ما برخوردار می باشد.

از سال های بسیار دور رنگ ها را تحمیل بعضی

صفاتی داشتند برای مثال : رنگ قرمز نشانه ی

حساسیت و رنگ آبی نشانگر صلح و آرامش و

آزادی و رنگ زرد نشان از روحی شفاف و زلال و

طلایی (طلا) نشان از ثروت و رفاه و بهجت بوده

...

است. نور نیز تاثیر بسزایی در خلق و خوی

ما انسان ها دارد و می تواند حقیقت و

احساسای را که ما با آن ها روبه رو خواهیم

شد تغییر دهد.

همه ی رنگ ها دارای بعد مثبت و منفی می باشد.

برخورداری از توازن و هماهنگی میان رنگ ها در

هر زندگی لازم و ضروری است. اگر رنگی در محیط

زندگی تان دیده نمی شود حاکی از آن است که

شما آن دیدگاه را در زندگی خود قبول نموده و

نمی توانید ببینید و با آن مشکل دارید.

اگر رنگ لباس های تان را یا محل زندگی و در خانه تان

رنگ آبی را نمی بینید پس شما در زمینه ی ارتباط

با دیگران و خلاقیت مشکل دارید.

~~اگر در رنگ لباس هایتان را یا محل زندگی و در خانه تان~~

انسان می تواند با رنگ هایی که در لباس های خود

و یا وسایل محیط خانه و محل کار خود استفاده

می کند جسم و روح خود را پر از انرژی مثبت

کند و به این طریق در محیط زندگی و اطراف

خود توازن و هماهنگی ایجاد کند.

ویژگی های شخصی هم می تواند از طریق رنگ

ها تغییر کنند. همچنین از طریق رنگ ها می توان

بین خصوصیات شخصی و فردی افراد تفاوت

قائل شد و این به فرهنگ و دین و محیط رشد و

پرورش و محیط جغرافیایی هر فرد بستگی دارد.

رنگ ها و دسته بندی آن ها

قرمز : هماهنگی : مادیت ، طول عمر

نیروی بدی ، نیروی حیاتی

عدم هماهنگی : حرص ، بداخلاقی ، ظلم و بی رحمی ، پستی و کامی گری ، آزمند

صوری : هماهنگی : همدردی و درک .

صمیمیت - وفاداری و استواری در پیمان با همسر

عدم هماهنگی : توجه به نفس ، خودپرستی خودشیفتگی

نارنجی : هماهنگی ، انرژی مسایل جنسی ،

پراحساس و پرهیجان ؛ خوشبختی ، دوستی

خوش‌بین

عدم هماهنگی : فقدان انرژی جنسی ، بدبین

مشکل نازایی و یا ناباروری

رنگ زرد : هماهنگی : توجه به خودشناسی ،

نیرو و قدرت اراده ، نیروی عزم و تصمیم ،

اعتماد به نفس ، نیروی درونی ، نیروی روحانی

هوش ، با ملاحظه بودن

عدم هماهنگی : ضعف برداشتن روحی پاک و

دوم ماهیانی: ضعف برداشتن روحی یا کو

آرام را ضعف تمرکز حواس، عبوس و
اخمو بودن، روح بی حرکت و ضعف برداشتن.

۹)

نمادشناسی

نشانه شناسی چیست؟

منظور از نماد چیست؟ و در برگیرنده‌ی

چه چهارچوبی است؟

نشانه چیزی است که اشاره به

چیزی غیر از خودش می کند.

نشانه آن چیزی است که جانشین

چیز دیگری می شود و برای آن معنی

جدیدی درست می کند. نشانه‌ها

همواره به امری غایب دلالت دارند.

چیزها در کل دارای معنی ذاتی و ماهیتی نیستند. بلکه نسبت و رابطه‌ی میان چیزها است که از آن‌ها معنی می‌سازد.

مثلاً ممکن است یک رنگ خاص در یک فرهنگ و جامعه معنی خاصی ایجاد کند و در جامعه‌ی دیگر معنی متفاوتی داشته باشد.

نمادها در جایی می توانند جایگزین
حقایق باشند بخصوص در زمانی که
تجربه عملی امکان پذیر نیست. نمادها
ارزش و معنی جدیدی به یک شی یا
ابزار یا عمل می دهند، بدون این که
ارزش واقعی آن را از بین
ببرند. نشانه شناسی وجوه متنوعی
دارد مانند زبان، اجتماعی، تصویری،

تاریخی و ... یا با تغییر کارکرد و تغییر

نقش هر شیء (یا ابزار یا مثل)

می توانیم معنی جدیدی به آن

بدهیم . وقتی که آن شیء

object را به نشانه تبدیل می کنیم

آن را موضوع subject

می کنیم .

وقتی کاربرد جدیدی به چیزهای

می دهیم منبع نشانه های جدیدی

کشف کرده ایم.

نشانه می تواند فیزیولوژیک یعنی با بدن و فیزیک انسان سروکار داشته باشد. مانند نوع ایستادن، نشستن، استفاده از زبان مانند بدن. نشانه می تواند جنبه ی تکنولوژیک داشته باشد. یعنی جنس ماده و نوع ساخت آن. مثلاً مثل صیقلی بودن سطح یک فلز، رنگ یا

نی ۶۱ جنبش یک پارچه .

نشان می تواند مقطعی باشد و یا ادامه

دار یعنی در زمان یا مکان خاصی به

یک معنی در بیاید و از این مکان

و زمان که در بیاید دیگر این معنی را

ندهد . مثل روانشانی رنگ ها یا

یک چیزی که ادامه داشته باشد

عمری پدیده های طبیعی مانند

شب و روز ، گرما ، سرما و یا مجاری .

نسبت ورود [illegible] کردها به شهرها و یا مهاجری.

نشانه می تواند بازنمودی باشد. یعنی
تصویر دنیا را آنگونه که می خواهد
نشان دهد. به صورت روایتی/مفهومی/
تکاملی باشد. یعنی ما مسائل را
چگونه می بینیم.

۱)

عناصر نقشه

نقشه یک تصویر نمادین از روابط بین المان ها

مانند اشیاء، مناطق و مضامین است.

بسیاری از نقشه ها حالت ایستا دارند و بر روی کاغذ

یا سایر رسانه های با دوام ترسیم می شوند اما در حالی که

برخی دیگر، پویا و تعاملی هستند. اگرچه بیشتر برای

به تصویر کشیدن داده های جغرافیایی از نقشه

استفاده می شود ولی از نقشه برای نشان دادن

ارتباط موارد دیگری مانند دی ان ای، نقشه

برداری از مغز ، ارتباط و توپولوژی شبکه های
رایانه ای با اصول و قواعد متفاوت استفاده می شود.

نقشه ها به تناسب مدل ریاضی مورد استفاده
می توانند دو بعدی ، مانند نمایش کلاسیک نقشه ی
زمین ، سه بعدی مانند فضای داخلی زمین یا
نقشه برداری مدرن یا حتی در سیستم ها مختصات
های انتزاعی تر مانند مدل سازی پدیده هایی که
متغیر های مستقل زیادی دارند ، تولید و نمایش
داده شود.

از آنجا که اولین کاربرد نقشه ها به شکل نمایش دو

بعدی از سطح جهان برای کاربردهای مملکت

داری و نظامی بوده است ، رایج ترین تعریف

از نقشه را عبارت از تصویر های کم تمام یا قسمتی از

عوارض مصنوعی و طبیعی زمین به نسبت کوچکتر

بر روی صفحه می دانند.

Cartography نقشه نگاری یا کارتوگرافی

علم و هنر ترسیم نقشه های زمین است.

در معنای عام به تمامی عملیات نقشه برداری

نقشه نگاری نیز گفته می‌شود. واژه‌ی کارتوگرافی
از دو کلمه‌ی cart و graphy تشکیل یافته است
که cart یا cartogram به معنی نقشه
(آماری جغرافیایی) و graphy به معنی
ترسیم کردن است. بنابراین کارتوگرافی دانش
تهیه‌ی نقشه است و از آنجا که نمی‌توان قسمتی
از سطح را به اندازه‌ی واقعی خود بر روی صفحه‌ای
تصویر کرد باید عوارض و پدیده‌های مختلف
زمین را به اندازه‌ی واقعی خود بر روی

صفحه‌ای تصویر کرد باید عوارض و

پدیده ها های مختلف زمین را به نسبت معینی

کوچک نمود و این عمل بر اساس مبانی و اصول

کارتوگرافی به نحوی انجام می گیرد که کاربران با

توجه به نسبت کوچک شده و مشخصات می

آن بتوانند به مقدار اصلی کمیت پی ببرند.

نقشه نگاری هنر، علم و فن تهیه ی انواع

نقشه است که طی مراحل مختلف اندازه گیری

و محاسبه و ترسیم بخشی یا تمام سطح کره ی

ومحاسبه و ترسیم بخشی یا تمام سطح کره ی

زمین را بر سطحی مستوی با تکیه بر اصول ریاضی

و تناسب هندسی به نمایش در می آورد.

مردمان تمدن حاشیه ی رودهای دجله و فرات و

اروندرود جزو قدیمی ترین متخصصین

در زمینه ی نگارش نقشه ی جغرافیایی هستند.

مصری ها نیز در این مورد جایگاه خاص دارند.

در گذشته نقشه ها با مداد و کاغذ ترسیم

می گشتند ولی گسترش توانایی های رایانه ای

نقشه نگاری را دگرگون کرده است.

1)

نظام اقتصادی بازی شبیه سازی

ابزار و نیازهایی که قراره فردا رو برای انسان توی زمین بعد پنجمی آماده کنیم، پس نظام پولی و بانکی هم توی این بازی به سبک شهرهای بعد پنجمی هست.

در شبکه ی آگاهی، چیزی به اسم اسکناس و پول وجود نداره. اون ها از دادوستد استفاده میکنن و البته به حدی وفور و فراوانی هست که هر فرد میتونه به رایگان غذای سالم و لباس تهیه کنه و خونه ای داشته باشه. توی این شهرها، هرکس میتونه هر شغلی که تخصص و علاقه داره رو به طور داوطلبانه انجام بده. توی بازی شبیه سازی

2)

می تونیم برای

... توی بازی شبیه سازی

2) می تونیم برای رفع انسدادها و گره های روانی فرد، لیستی از شغل هایی رو بنویسیم که بهمون کمک کنن تا اون انسداد روانی برطرف بشه و اون جا برای خصوص و مرتبط به اصطلاحات شکار رگیشه. هر شغل به همین ترتیب دارای مفهوم روان شناسی خاصی هست که توی فهرست تعبیر خواب بهش پرداخته میشه.

۹)

نحوه‌ی نوشتن تفسیر برای اسم های خاص

من ایده‌ای دارم درباره‌ی اسم های خاص‌ها به این صورت که با توجه به ارزش عددی هر اسم خاص‌ها براش یک تفسیر دقیق نوشته شه اما هنوز نمی دونم که این ارزش عددی دقیقاً به چه شکل و براساس چه سیستمی باید استخراج شه.

من اگر بخوام از همچین روشی استفاده کنم، اول باید مطالعاتم درباره‌ی اعداد به حد قابل قبولی برسه. سابقاً درباره‌ی اعداد ظاهراً اوکی شد

که اسم [illegible] عددی و [illegible]

کد اسم عددی و کامپیوتری هر رنگ، یعنی هر کد
رنگ تفسیر بشه. من هنوز این روش رو امتحان
نکردم و واقعاً نمی‌دونم چطور از آب دربیاد.
مقدمه‌ی این شیوه‌ی مطالعه، شناخت احساسات
انسان و معنای اعداد و پل زدن بین این کلمه.
در رابطه با اسامی خاص مثل شهرها و کشورها سابقاً
شیوه‌ی کاملاً متفاوتی داشتم. برای نوشتن تعبیر
خواب یک شهر یا کشور، تاریخچه و فرهنگ
مال اون منطقه رو مطالعه می‌کردم که حسابی این
کار، نارسایی‌های زیادی داشت.

۹)

موسیقی در بازی شبیه سازی

اغلب بازی هایی که توی بورس هستن یا طرفدارهای زیادی از قشر کوام دارن ، پر از سروصدا و جنجال هستن . این نوع از بازی ، محرک امواج بتا و نیم کره ی چپ مغز هست در حالی که یک فرد شهودی بیشتر با نیم کره ی راست مغز کار می کند و با امواج آلفا سروکار داره .

مراقبه باعث می شود که مابین دو نیمکره ی راست و چپ مغز توازن و برابری به وجود آید . نیمکره ی

چپ مغز ما برای فکر کردن ...

چپ مغز ما برای فکر کردن و صحبت نمودن و نوشتن فعال است. هنگامی که ما بیدار و مشغول به انجام کاری هستیم، ذهن ما نیز فعال است و مغز ما امواج الکتریکی سریعی را صادر می نماید که ما به این حالت بتا می گوییم. در این وضعیت ذهن مان دائماً در گذشته و آینده در حال سیر نمودن است.

و اما عملکردهای راست مغز مان مربوط به الهامات و رویا و خلاقیت و احساسات ما می باشد.

هنگامی که ما به موسیقی ملایم و آرام گوش

می کنیم ذهن ما نیز در حالتی آرام تر قرار می گیرد و
مغزمان شروع به فرستادن امواج الکتریکی آرام
تری نسبت به حالت قبل یعنی بتا می نماید که ما به
این حالت آلفا می گوییم. ما در این حالت برای
درک احساسات خود بازتر و پذیراتر هستیم و
همین سبب می شود که به جای زندگی کردن در گذشته
و آینده ما کاملاً در زمان حال زندگی نماییم و از تمام
لحظات زیبای اکنون لذت کافی ببریم ما
که این حالت آلفا را می توان در مدت زمان

کوتاهی قبل از خواب عمیق و بعد از بیدار شدن
احساس کرد

ما در طول روز فقط در حدود یک ساعت در حالت
آلفا هستیم به همین دلیل می خواهیم از طریق
مراقبه ، مدت زمان قرار گرفتن در حالت آلفا را
طولانی تر نماییم چون تنها چیزی که به ما کمک می کند
آگاهی یافتن کامل بر احساس هایمان می باشد.
تا که بتوانیم جهان دنیایمان و موجودات را آنطور
که هستند درک کرده و بپذیریم و در زمان

حال زندگی کثیر واجازه نده هیچ ذهن ما را

بازیچه‌ی خود قرار دهد.

با توجه به این که بازیکن چین مشغول شده به

بازی‌ها در واقع ذهنش رو تسلیم فضای بازی میکنه

ما مجموعه ای از مدیا های مختلف رو در اختیار

داریم. ما بازی های عرکی مختلفی از سبک

های مختلف و محبوب روی تولید برای

بازیکن هامون درون این بازی شبیه سازی

قرار بدیم چون این بازی یه بازی شبیه سازی

هست و هر اتفاقی میتونه درونش رخ بده و فرد

میتونه درونش به بازی هایی با سبک های کلاسیک

مشغول بشه و از طریق این بازی ها ایکس پی

جمع کنه. نمونه ی این اتفاق رو توی فیلم بازیکن

شماره ی 1 هم داریم. اونجا هم آدم ها مشغول

یک بازی شبیه بازی جام هستن اما از طریق

بازی های فرعی مثل کورس های اتومبیل رانی یا

شوتر ها به کسب امتیاز هم مشغول میشن اما

قلب و مرکز و هدف بازی چیز دیگه ای هست.

خب ما موسیقی رو می تونیم توی بازی های

فکری به تدریج به سمت امواج آلفا سوق بدیم

و درست زمانی که فرد به اوج مبارزهای خودش

رسید با این امواج کار خودشون رو انجام میدن.

دیگه بالا بردن جشن پیروزی یا تونل نور یا

تشکر و رد شدن اسم دست اندرکاران بازی

نیست. بلکه تازه به فرد به کمک و فضای

تکامل یافته تری یه صدا رو که درونش بایستی بر

اساس شخصیتش پیش بره و نه صرفا بخوانی

صدای پاید وی یا کمتر تکامل یافته. من عقیده
دارم اگر موسیقی به شیوه‌ای زیرکانه به کار
گرفته شده، می‌تواند که فرد را برای ورود به
مرحله‌ای جدید به خوبی آماده کند.

۹)

موجودات عنصری و بازی تشبیه سازی

گرایه ن : عنصری ها موجودات رمزآلودی

هستند که با نام های مختلف شناخته می شوند

مثل دیو ، جن ، پری ، کوتوله های جنگلی ،

فرشته های طبیعت ، ارواح طبیعت و ...

بدون در نظر گرفتن اسامی ای که به آن ها داده

می شود ، همه ی آن ها موجودات چند

بعدی هستند که به سیاره ی زمین (گایا)

کمک می کنند و در خدمت انسان ها هستند.

از واژه نامه ی گراموک

بعضی از این اسامی معادل فارسی ندارند مثل

پیکسی ، براونی ، اسپرایت ، لپرکان ...

۵ از هر یک نکته در مورد موجودات عنصری

رو یادآوری کنم و اینکه بیشترشون در بعد

چهارم هستند بنابراین می توانند انگیزه نفسانیت

داشته باشن ... و از نظر ما می تونن مثبت یا

منفی باشن ... البته معمولاً و اکثر اون ها

منفی باشه ... البته مجهوله و واکنش اون ها

در برابر انسان ها به نوعی برخورد انسان ها برمی گرده
و اینکه چقدر برای طبیعت و موجودات دیگه
احترام قائل باشیم.

1)

Actioable Gamifiction

Beyond points, Badges,

and Leaderboards

actionable قابل اجرا

این کتاب به کسانی اختصاص داده شده است که با
اشتیاق به آن اعتقاد دارند. چیزی داشته باشید
ولی تعهد داشته باشید که آن را در مواجهه با
آن دنبال کنید. موانع موجود مادر می مرده ای

اجتماعی و سیستم های اقتصادی که صدها سال پیش
توسط دیگران طراحی شده اند، بتوانند آن ها را
تحقق ببخشند.

رویاهای خودشان است. اما برخی از افراد موفق
به جنبش می شوند. این ها خطر پذیرش
اجتماعی و حتی آزار و اذیت به منظور ایجاد
معنای بیشتری در زندگی خود و زندگی اطرافیان
دارند. آن ها چه از جهان الهام می گیرند
و بشریت را به جلو سوق می دهند.

من به همه سلام می کنم . آ چرا که من به طور
مداوم تلاش می کنم انجام دهم اما هرگز ممکن
است به طور کامل نرسد. من امیدوارم این کتاب
به همه در سفر خود به سمت ساختن کمک کند
تفاوت.

This book is dedicated
to those who passiona-
-tely believe in something
and have the courage

to pursue it in the
face of circumstanial
obstacle. we are
surrounded by social
and economical systems
that are designed by
other longago to fulfill
their own dreams, but

some individuals manage to take a leep of faith, risk social rejection and even persecution in order to create more meaning in their own lives and the lives of

those around them.

فهرست

بازی

فتوحات بازی

مغالطه

داستانی درباره‌ی رسانه‌های اجتماعی

وسواس با کمر

ساخت سوالی دست‌کم

اسب تروا بدون سرباز یونانی

تقدیر و فرصت‌های بازی

داستان خوب در مقابل طراح بد

فصل سوم/ چارچوب اکتالیز

چارچوب طراحی بازی برای همه

8 هسته‌ی اصلی ۲۵
Gamification

مغز چپ (گرایش بیرونی) در مقابل مغز راست (ذاتی)

گرایش رانه‌ها

white Hat vs Black Hat ۳۱

Gamefication

چگونگی اعمال سطح اول octalysis

در سطح اول ...

در سیستم های واقعی

معرفی سریع به سطح دوم Octalysis

و فراتر از آن

فصل چهارم: قرار دادن بازی در جای خود

جنبه بر روی کاغذ

معنای در مقابل ارزش

توجه فرهنگی: میوه یا سبزیجات

توضیحات صریح: بازی هایی که تغییر بازی را انجام می دهند. اهداف

11) fication معنی

calcification – سازی آوری

سوزن ( اسم ساز ) ، سازندگی

داستان

۱)

مطالعه ی کتاب
Gamefication

این کتاب درمورد دلیل جالب توجه بازی
نیست . درمورد نیست آینده بازی چگونه
است و چگونه زندگی الهام بخش می تواند
باشد با آن . لزوما برای متقاضیان عقید
ساده نیست . کنجکاو درمورد آنچه که بازی
است . همچنین براین موضوع متمرکز
نشده است . صنعت گیم سازی به طور کلی
انجام می شود که به خصوص وقتی که به

ط ... ا ...

طور مداوم در هر ماه تغییر می کند درکوهن؛

این کتاب است در مورد اجرای طراحی

گیمفیکیشن خوب در محصولات خود، محل کار

و سبک زندگی، این یک کاوش عمیق است که

باعث می شود یک بازی سرگرم کننده باشد و

چگونه برای استفاده از آن عناصر سرگرم کننده و

جذاب در تولید واقعی زندگی فعالیت ها. این

در مورد نحوه ی استفاده از گیم فیکیشن و از

نظر علمی است. روش های اثبات شده

برای بهبود شرکت ، زندگی و زندگی جمل
اطرافیان . بازی سازی موثر ترکیبی از طراحی
بازی ، بازی است دینامیک ، اقتصاد
رفتاری ، روانشناسی انگیزشی ، UX/UI
(تجربه ی کاربری و رابط کاربری) ، عصب
شناسی ، فناوری تکامل ها و
همچنین پیاده سازی های تجاری ROI
راندمان . این کتاب به بررسی روابط متقابل

بین این رشته ها می پردازد. اصول اصلی که
طراحی گیم پلی خوب نقش دارند. من
خواهم بود به اشتراک گذاری مشاهدات من
در صنایع و بخش های مختلف بر اساس
سفر ۱۲ ساله من به طور جدی و بی رحمانه
دنبال کردن مهارت های بازی. فصل های
این کتاب تمایل به ساختن در فصل های
قبلی دارد، بنابراین پرش می شود
اطراف پیشنهاد نمی شود. این گفته ها

اگرچه خواننده‌ی مشتاق بوده اید از کار من و

بیننده‌ی فیلم های من ها ممکن است در

حال حاضر یک شرکت داشته باشید . در یک

8 درایور اصلی در چهار چوب اختیاری .

در آن صورت مایل ها به بخشی بروید که

می خواهید در آن خانه کنید . اگر بسیار

شلوغ هستید و مطمئن نیستید که می خواهید

متعهد شوید .

توصیه می کنم این کتاب را با شروع فصل های

۳، ۵ و ۱۰، ۱۴ و ۱۵، تصمیم بگیرید

که آیا می‌خواهید کل کتاب را بخوانید یا خیر.

در داخل کتاب، سناریوهای روزمره‌ی

بسیاری برای تصویرسازی وجود خواهد

داشت. پتانسیل این درایورهای اصلی و

انعطاف‌پذیری آن‌ها، برنامه‌های فزایند

لذخوندها را بازی سازی نستی. خودمن

هنوز هم وقتی من تأمل می‌کنم،

دائم بینش‌ها و افشاگری‌های جدیدی

کسب می کنم. و او هم آن را موجود مختلف

در ۸ هسته را حدس بزنید.

در امور ما امیدوارم که شما هم چنین کنید.

همانطور که این کتاب با عنوان

Gamification Actionable

عنوان شده است و هدف من آن است

برای تبدیل شدن به یک راهنمای استراتژی

برای کمک به خوانندگان من برای تسلط

بر بازی ها که واقعاً تغییری در زندگی آن

هایی دمی کند. اگر محتویات راجذب می کنید

ازاین کتاب واقعا به معنای واقعی کلمه

آنچه بسیاری از شرکت ها به دست آورده

اند ده ها هزار دلار برای به دست آوردن

پرداخت کنید. هدف نهایی من این است

که امکان استفاده ی گسترده از چیز را

فراهم کنم. بازی سازی وطراحی متمرکز

انسان درانواع مسایل. من به ایجاد

دنیایی که ازنظر پایدار بیشتر باشد،

تحقیقا اهمیت می دهم. لذت بخش و بی

بار است. در آن جهان ا دیگر وجود

نخواهد داشت، شکاف بزرگ بین آنچه مردم

باید انجام دهند و آنچه می خواهند انجام

دهند. زندگی ما بهتر می شود زیرا وقت

خود را صرف لذت بردن از همه چیز

می کنیم. ما انجام می دهیم. من

برای هم خوشحالم که به محتوای این

کتاب بروید تا ما می توانند شروع به

ساختن جهانی کنند که از قدرت بازی در کنار

هم استفاده کنند.

فصل ۱ : وقتی سورژنال مخلوط ماست.

جهان چگونه یک بازی زندگی من را تغییر

داد.

در یک صبح به خاطر مظطم در سال 2003،

از خواب بیدار شدم که احساس متفاوتی

داشتم. من نسبت به روز جدیدی کاملاً

بی تحرک احساس کردم. هیچ چیز

برای بی صبرانه منتظر باشید - بدون

شیاطین به قتل برسند ، هیچ چرخ اندازی
برای کامل شدن تبدیل قطره قطره شدن
به آن صفحات گسترده وبدون صفحه
گسترده ی اکسل برای استارتری کردن.
این اولین بود صبح بعد از این که تصمیم
گرفتم Diablo II در یک نقش صنعتی
در رایانه را ترک کنم
play game RPG
این دسته ، توسط
Blizzard
Entertainment و احساس کردم

خیلی جالب است . کی می دانستم که یکی

از خائن ترین   ها را پشت سرمی گذارد .

تأثیرات ناشی از طراحی بازی کلاه سیاه .

چیزی که من اکنون با زندان هزینه ها خرج

هاس تکلیدس . اما آن روز صبح بود که من

تأثیر گذار ترین  کلاس را داشتم در زندگی

من ، چیزها که من را از کمی باک حل دارد .

دانش آموز متوسط ، برای شروع اولین

کار من در اولین کار در سال دانشکده

UCLA برای تبدیل شدن به یک مدرس
مهمان در استنفورد. دانشگاه ۲۳ ، بیش از
۱ میلیون دلار در سال بعد) و سرانجام تبدیل
به یک سخنران اصلی بین المللی و شناخته
شده شد. مشاور در زمینه ی بازی سازی
توسط اواخر دهه ی بیستم. همچنین از
همه ، این وحی عمیق تعجب می کند که
من تبدیل می شوم. از آن زمان هر روز
پرشور و هیجان زده از کارم هستم

پرشور و هیجان زده از کارم هستم

من این را با شما به اشتراک می گذارم که به نظر
نمی رسد تصور شود (پس از همه، شما
در حال حاضر کتاب من را می خوانند) اما به
خاطر این که اگر کسی باید دانسته باشم،
واقعاً معتقدم آن ها این بود که آنچه
را که من در طول این جلسه یاد گرفته ام،
به قلبتان بسپارم.

۹)   لزوم یادگیری علم ستاره شناسی و بازی شبیه سازی

لزمش مصاحبه جهان مارها

صفحه ی شطرنجی سیاه و سفید توسط تمام گردانندگان استفاده

شده است. مثلاً به یونیفورم پلیس توجه کنید. از من می پرسند

چگونه است که ما هیچ یک از این ها را نمی دانیم؟ چطور همه این

ها را از ما پنهان کرده اند؟ و من حکایتی درباره ی بازی شطرنج

را برایشان می گویم. اگر از یک استاد شطرنج بپرسید لازمه ی

استادشدن در این بازی چیست؟ پاسخ خواهند داد که چهار

ویژگی لازم است : لازم است صبور باشید، اگر صبر

ندارید وقت خود را برای یادگرفتن این بازی تلف نکنید

لازم است درک درستی از زمان و زمان بندی داشته باشید

لازم است درک درستی از زمان و زمان بندی داشته باشید.

لازم است درباره‌ی حریف خود مطلع باشید. و چهارمین
چیزی که به شما خواهند گفت این است که لازم است آمادگی
هرگونه از دست دادنی را داشته باشید.

چرا جبهه‌ی تاریکی تاکنون برنده‌ی این بازی بوده است؟
زیرا شکیبایی بی پایانی دارند. پنجاه هزار سال بر روی
یک موضوع کار کرده‌اند. درکشان از زمان و زمان بندی
درخشان است، چراکه تمام دانش آسمانی مربوط به
ستاره شناسی را حفظ کرده اند درحالی که ما آن را فراموش

کتاب هنر بازی سازی

طراحان بازی به انتظار صند لیف خود نشسته اند.

در حال حاضر ما جدول تناوبی نداریم.

قوانین و اصول درهم ریخته ای داریم که کاوش
به ما کمک می کنند تا کار خود را انجام دهیم. من
تمام تلاش خود را کرده ام تا تمام این قوانین را
یکجا جمع کنم و شما بتوانید آن ها را مطالعه کنید.

در نظر بگیرید به استفاده کنید و ببینید که بقیه
چطور آن ها را به کار گرفته اند. طراحی بازی

خوب زمانی اتفاق می افتد که بازی خود را
جایی که می توانید از زوایای مختلف بررسی کنید.
من به این زوایا لنز می گویم، چون هر کدام از
این لنزها راهی برای نگاه کردن به بازی تان
است. لنزها، سؤال هایی هستند که باید از
خود در مورد طراحی بازی بپرسید. این لنزها
مثل نقشه یا دستورالعمل نیستند، بلکه ابزاری
برای آزمایش کردن طراحی تان هستند و
کم کم در طول کتاب، معرفی خواهند شد.

یک دسته کارت، که در آن هر کارت، یکی از لنزها را به طور خلاصه توضیح می دهد، برای استفاده ی راحت تر در حین طراحی، به همراه این کتاب تهیه شده است و از سایت

artofgamdesign.com

قابل تهیه است.

هیچ کدام از این لنزها کامل و بی نقص نیستند اما هر کدام در یک یا چند زمینه مفیدند و منظر جدیدی از طراحی را به شما ارائه می دهند

هدف مان این است که با این که نمی توانیم
یک تصویر کامل از طراحی خود داشته باشیم
با استفاده از این لنزهای کوچک و ناکامل ،
حد ممکن از زوایای مختلف طرح را ببینیم
و با دید باز بهترین طراحی را انجام دهیم .
آرزوی من این است که یک لنز جهان بین
و کامل داشته باشیم . اما نداریم . پس
عاقلانه است که به جای دورانداختن این
همه لنز ناقص که در دست داریم ، انواع

مختلف آن ها را به کار بگیریم؛ چون همان طور
که خواهیم دید طراحی بازی بیشتر شبیه به
هنر است تا علم و بیش تر مثل آشپزی است
تا شیمی و باید بپذیریم که ممکن است
هیچ وقت مندلیف ما ظهور نکند.

نقد من :

نویسنده تشبیه جالبی به کار برد. مختصر
تشکیل بازی مثل آشپزی هست تا علم
شیمی. آشپزی با هنر و سلیقه هم آمیخته

شده و صدها بازی ولی تو ما یه سری قوانین
تغییرناپذیر تعریف نیست. گرچه ما قوانین و
اصول پایه ای علمی هم توی مثال
آشپزی داریم که هزاران ساله داره ازشون
پیروی میشه. توی بازی سازی همین اصول
پایه در ابتدا باید گردآوری و تدوین شن.
برای ارتقای مکاتب آشپزی باید اول
مکاتب و سنت های مختلف آشپزی و
تاریخچه شون مطالعه بشه و بعد یک

سری اصل و تکنیک ثابت و یک سری زمینه
مجموعه‌ی نسبتاً ثابت که بنا به ذائقه و
سلیقه تغییر پیدا می‌کنن تدوین میشه.
بقیه‌ی ماجرا که بیشتر هم ترکیبات و
پیوستگی کار رو تشکیل میده، می‌تونن
خارج از این جدول و زمینه مجموعه‌ی این
دسته‌ها بیان. اما برای بازی‌سازی‌ها
ناگزیر به مطالعه‌ی دسته‌های اولیه
هستیم. این‌ها حاصل از صد سال تجربه وارد

خودآگاهی ماشین تا حدی میتونه به صورت هدفمند یک بازی رو خلق کنه و باگ های روان شناختی بازی رو رفع کنه.

ادامه‌ی مطالعه‌ی کتاب هنر بازی سازی

بر اصول بنیادی تکیه کنید

بسیاری از افراد تصور می کنند که بهترین شیوه برای مطالعه‌ی طراحی بازی این است که سراغ مدرن ترین و پیچیده ترین بازی هایی که با آخرین فناوری روز ساخته شده است برویم. این شیوه کاملاً غلط است. بازی های ویدیویی ادامه‌ی منطقی و طبیعی بازی های

قدیمی هستند که به عنوان رسانه‌ای جدید درآمده‌اند. قانون‌های حاکم بر آن‌ها هم‌چنان ثابت است.

نقد به مطلب:

این بخش از کتاب ، منو یاد بازی‌هایی انداخت که از بچگی تا الآن برای خودم می‌ساختم. بازی‌های شبیه‌سازی و چالش هایی که با کاغذها نوشتن و نقاشی می‌ساختم. مثل لباس‌های مختلف تن آدمک

نقاشی نکردن یا بدان رابطه‌ی ناگا مهم توی

سه رمان و با پایان خوش تموم کردنش.

سپس برای تدوین اصول بازی سازی بایه

لمرکز روشنی از کوه‌ی تجسم و خیال

پردازی و رویا باجی انسان

داشت و راه های سس لوای که با افزایش

سن ۶ فرد در زمره‌ی روزمرگیش

نیست یا بهش تلقین می کنن که ادن

نقش ها رو بازی نکنه به طور مثال

خودم هم یه دوره‌ی مخصوص توی ایام
این بازی‌های خودساخته موفق بودم
اما بعد از اینکه رویاهامو با آدمای
شرکتش با این اشتراک گذاشتم و به
نظراتشون اهمیت دادم رویاهای
منحصر تقلیل پیدا کرد و توی بازی‌هام
مدام تبدیل به یک بازنده شدم.

ما باید توی بازی شبیه‌سازی‌ها آرکتایپ
ها را پیدا و فضاهایی رو ایجاد کنیم که

رویاهای سالم آدم‌ها رو تشویق کنه و
افزایش بده و رویاهای سیاه رو بدون
امید بذاره یا پیشنهادها راه و ابزارهای
بهتری رو برای فرد فراهم کنه. در واقع
بهش قدرت انتخاب بیشتری بده.

ادامه‌ی کتاب هنر بازی سازی

یک معمار قبل از اینکه بتواند آسمان خراش طراحی کند، باید طراحی آلونک چوبی را فرا گیرد.

مانند اکثراً بازی های بسیار ساده‌ای را بررسی خواهیم کرد. برخی از این بازی ها، بازی های رایانه‌ای خواهند بود. اما بازی های بسیار ساده‌تر را نیز بررسی می کنیم.

تقدیم به مطلب!

این تکه مرا متوجه موضوعی کرد. در واقع

- بازی وقتی که خارج از فضای هولوگرامی

و دیجیتالی پردازش و طراحی میشه. مثل

بازی های تخته ای که بسیار ساختار و قوانین

ساده ای دارن. اما زمانی که وارد محیط

دیجیتالی میشن ما می تونیم بسیار به

زیبایی ها و جزئیات تشون اضافه کنیم و

باعث جذاب تر شدنشون بشیم. برای

کشف شناسی و درک نظم حاکم بر کشوری

بازی سازی ما لازمه اول تاریخچه ی

بازی هارد فارن از ظهور دیجیتال و تکنولوژی
بزاری کرد.

ادامه‌ی کتاب:

اما بازی های بسیار ساده‌تر را نیز بررسی

می کنیم؛ مانند بازی هایی با تاس،

بازی های ورق، بازی های فکری و

بازی هایی که در محیط باز اجرا می شوند.

اگر بتوانیم اصول این بازی ها را درک

کنیم، چطور می توانیم بازی های

پیچیده تر را طراحی کنیم؟ ممکن است

برخی بگویند که این بازی ها قدیمی

هستند و ارزش مطالعه ندارند. در پاسخ

باید جمله ای از شوروو را بگوییم: اگر

چیز های قدیمی مفید نیستند بهتر است

مطالعه ی طبیعت را کنار بگذاریم،

چون قدیمی است. ولی این کار را نمی کنیم!

بازی، بازی است. اصولی که بازی های

کلاسیک را سرگرم کننده نموده،

همان اصولی هستند که به بازی های

مدرن هیجان می دهند. بازی های

مدرن هیجان می دهند . بازی های

کلاسیک این ویژگی را دارند که با گذشت زمان هم چنان ماندگار هستند . موفقیت آن ها به کمک استفاده از فناوری پیش رفته ( مانند برخی از بازی های مدرن ) نیست . این بازی ها کیفیت عمیق تری دارند که ما به عنوان طراحان بازی باید آن را درک کنیم .

مجبور نیستیم که تجربه های واقعی را دقیقاً تکرار کنیم تا بازی خوبی بسازیم. بلکه باید ماهیت و ذات این تجربه ها را درک کنیم تا بتوانیم از آن ها در بازی استفاده کنیم.

مفهوم ذات یک تجربه چیست؟ هر تجربه ی به یاد ماندنی، ویژگی هایی دارد که آن را تعریف می کنند و به آن ارزش می دهند. مثلاً اگر به تجربه ی برف بازی فکر کنیم، به مسایل زیادی برمی خوریم.

---

برخی از این مسایل ممکن است مهم به نظر نـ...

برخی از این مسایل ممکن است کم‌کم به نظر برسند: برف

زیادی باریده بود و مدرسه ها تعطیل شده بودند.

وسط خیابان بازی کردیم. برف برای ساختن گلوله

خیلی خوب بود. هوا خیلی سرد اما آفتابی بود.

آسمان آبی بود. بچه های زیادی مشغول بازی بودند.

یک قلعه ی برفی بزرگ ساختیم. فرد یک گلوله ی

برفی را به بالا پرتاب کرد و وقتی داشتم به آن

نگاه می کردم یک گلوله به سرم زد. خیلی خندیدم.

برخی از قسمت های آ به ضروری به نظر نمی رسند:

شلوار مخمل کبریتی به پا داشتم و در جیب ام

شکلات داشتم که مربی باشگاه اش در خیابان بود و

ما را تماشا می کرد.

به عنوان طراح بازی ها هدف ما این است که عناصر

ضروری یک تجربه را که به آن معنا می دهند را یافته

و راهی برای قرار دادن آن در بازی خود پیدا کنید.

به این ترتیب بازی کننده ها می توانند آن عناصر ضروری

را تجربه کنند. قسمت بسیاری از این کتاب در این مورد

است که چطور بازی ای طراحی کنیم که تجربه هایی

که می خواهیم بازی کننده داشته باشد را به او

منتقل کند. نکته ی اصلی این است که تجربه ی

ضروری ممکن است با فرم و شکلی کاملاً متفاوت

از تجربه ی واقعی منتقل شود. در تجربه ی برف

بازی چطور ...

بازی چطور می توانیم در یک بازی ، تجربه ی سرد

بودن هوا را منتقل کنیم ؟ اگر بازی رایانه ای است ،

می توانیم از گرافیک استفاده کنیم : هنگامی که

شخصیت ها نفس می کشند ، از دهان شان

بخار خارج شود و بدن شان بلرزد. می توانید از

جلوه های صوتی استفاده کنید ، مثلا صدای

زوزه ی باد. ممکن است روزی که برف باری

گرما اینها ورزش با دستردی نبوده باشد اما این
صدا می تواند در انتقال ذات تجربه ی سرد بودن به
بازی کننده مفید باشد. اگر سرد بودن هوا برای تان
مهم است حتی می توانید از قوانین بازی کمک بگیرید.